Nintendo

GAMEBOY™

SUPER MARIO LAND 2™
6 Golden Coins™

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu Sistema GameBoy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

ÍNDICE

HISTÓRIA 3
FUNÇÕES DE COMANDO 5
COMO JOGAR 7
AS VÁRIAS FACES DE MÁRIO 10
PERSONAGENS INIMIGOS 13
DICAS DO MARIO 15
O MAPA DE MARIO LAND 17

PRECAUÇÕES

1) Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar o aparelho.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis.
4) Não limpes este equipamento com solventes voláteis, tais como benzina, diluentes, ou álcool.
5) Antes de introduzir a cassete no teu Game Boy, verifica sempre se os terminais não apresentam impurezas.
6) Guarda a cassete na respectiva capa de protecção, sempre que deixes de a usar.

TM e ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

(Impresso em Portugal)

in COLOR
ARTES GRÁFICAS LDA
Tel 435 58 25

HISTÓRIA

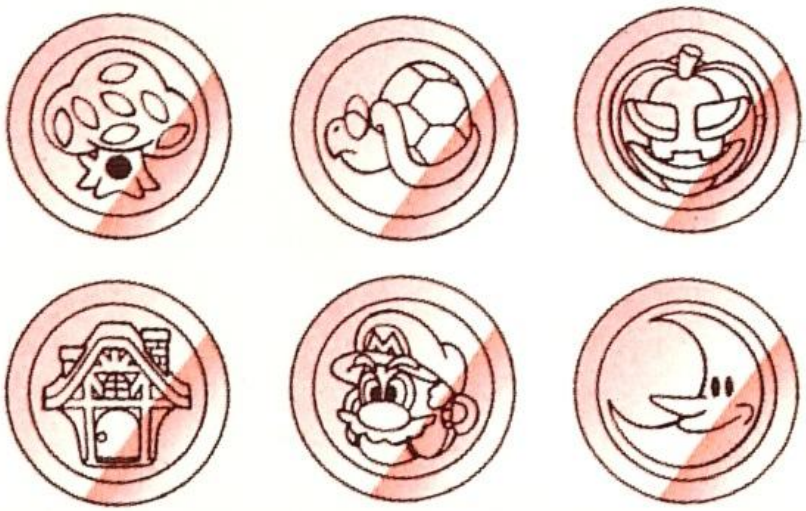
PERIGO! PERIGO!

Enquanto eu lutava contra o misterioso extraterrestre Tatanga em Sarasalândia, um bandido malvado apoderou-se do meu castelo e pôs o povo de Mario Land sob seu controlo com um feitiço mágico. Este intruso chama-se Wario. Desde pequeno que tem ciúmes da minha popularidade, e já tentou roubar-me o castelo várias vezes. Parece que desta vez, conseguiu. Wario espalhou as 6 moedas douradas do meu castelo, por toda a Mario Land.

Estas moedas douradas estão guardadas pelos que estão sob o seu feitiço. Sem elas, não se pode entrar no castelo para ajustar contas com Wario.

Temos que apanhar as moedas, atacar Wario no castelo, e salvar toda a gente.

É ALTURA DE PARTIRMOS PARA MAIS ESTA MISSÃO!!



* As 6 moedas douradas são as moedas necessárias para abrir os portões do castelo de Mário.

FUNÇÕES DE COMANDO

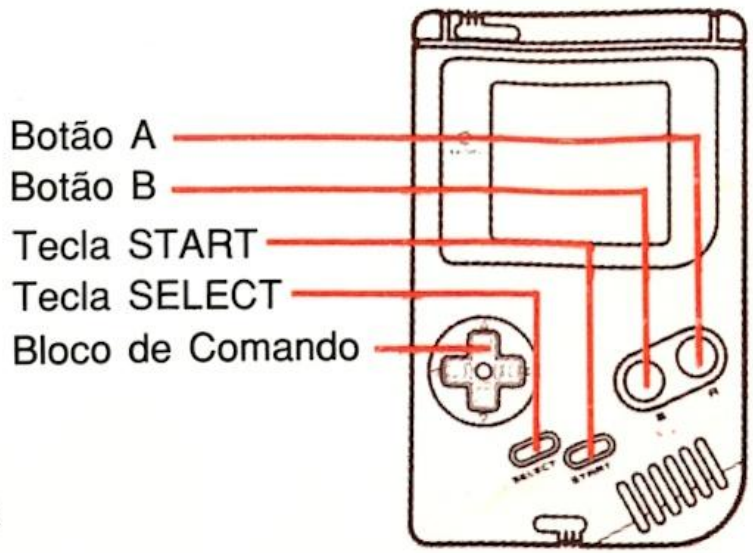
Comandos Básicos

Bloco de Comando

◄► Carregando para a esquerda e para a direita no Bloco de Comando, faz com que Mario se mova nessas direcções.

▼ Carregando para baixo no Bloco de Comando faz com que Mario se baixe e entre em certos tubos.

▲ Quando estás a saltar, carrega para cima no Bloco de Comando, para entrares nos tubos invertidos.



Tecla START (Arranque)

- Começar o jogo.
- Pausa.

Para fazer pausa no meio do jogo, carrega em START. Para recomeçar, volta a carregar em START.

TECLA SELECT (Selecção)

Se voltares a um nível que já tenhas completado, faz pausa e carrega em SELECT para sair do nível.

Botão A

- Saltar (Se mantiveres o Botão B carregado simultaneamente, conseguirás fazer saltos enormes).

Botão B

- Correr (Se mantiveres a pressão no Botão B, Mário correrá mais depressa).
- Apanhar e Transportar (mantém B carregado enquanto tocas na carapaça da tartaruga para a apanhares).

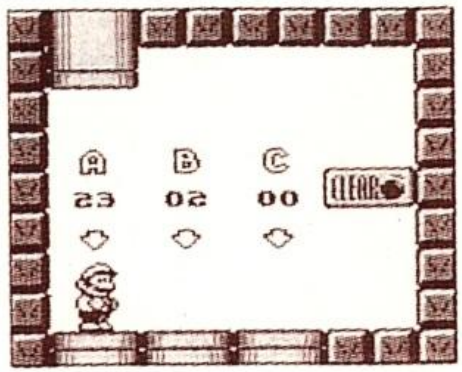
Os comandos serão ligeiramente diferentes quando o Mario estiver debaixo de água, na lua, ou no espaço.

COMO JOGAR

Antes de Começar a Jogar

Introduz a cassete correctamente no teu Game Boy e liga-o. Aparecerá a palavra "Nintendo ®", seguida do écran de título.

- **Écran de Título**
  Depois de aparecer o écran de título, carrega em START para veres o écran de selecção de jogo.



- **Écran Select (Selecção de Jogo)**
  Carrega para a esquerda e para a direita no Bloco de Comando para escolher os tubos A, B, ou C e carrega para baixo para começar o jogo.

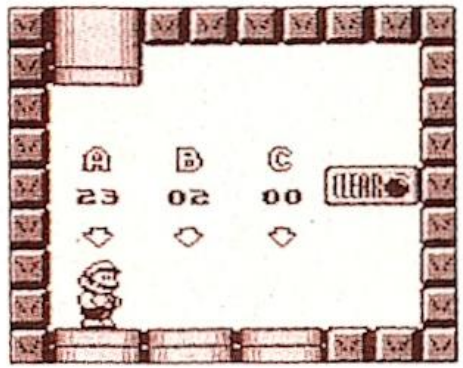
Se carregares na Tecla SELECT enquanto estiveres no écran de Selecção, Mario ficará pequeno e o jogo começará no modo fácil (EASY MODE).

★ Gravar

A função de gravação permite gravar automaticamente o jogo, conforme os níveis vão sendo completados. Podem ser gravados 3 jogos ao mesmo tempo (Tubos A, B e C).

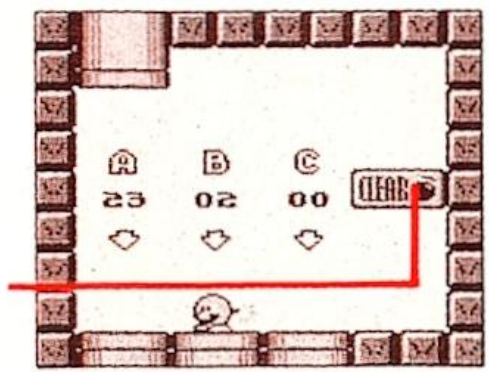
Número de Níveis Completados

O número de níveis completados é mostrado no écran select.



★ Apagar Jogos Gravados

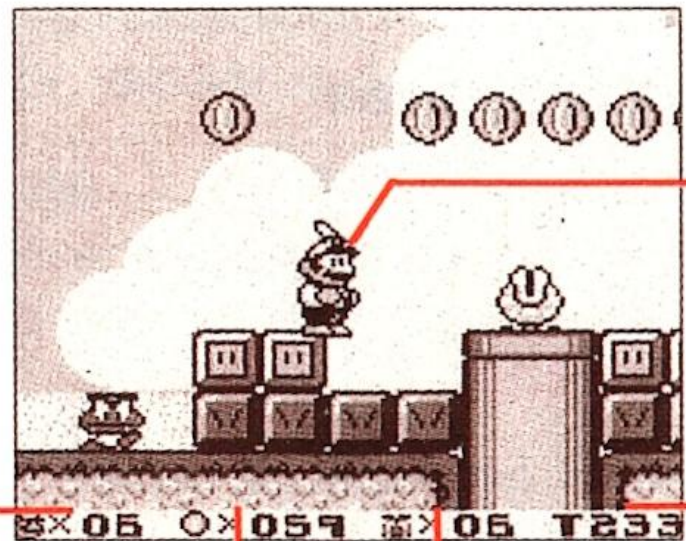
(1) Se fizeres Mario saltar por baixo do sinal "CLEAR" (Apagar) que aparece no écran select, ele transforma-se em Mario Bomba.



(2) Coloca o Mario Bomba sobre o tubo que contém o jogo que queres apagar. Carrega para baixo no Bloco de Comando ou carrega em Start, para apagar o jogo nesse tubo.

O Écran de Jogo

◇Na base do écran de jogo aparece informação importante, como, por exemplo, o número de moedas que apanhaste e o número de inimigos derrotados.



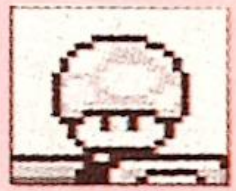
Tenta derrotar tantos inimigos quanto possível!
Se derrotares 100 inimigos, aparece um certo objecto.
Se conseguires, descobre o que é esse objecto secreto!

AS MUITAS FACES DE MARIO

Alguns dos objectos que aparecem no jogo tornam Mario mais poderoso.

SUPER MARIO

Se Mario apanhar um cogumelo, transforma-se em Super Mario.



Cogumelo

MARIO FOGO

Se Mario apanhar uma flor de fogo, transforma-se em Mario Fogo. Carregando em B, Mario Fogo lança bolas de fogo e derrota os inimigos.

ATENÇÃO! Alguns inimigos não podem ser destruídos pelas bolas de fogo.

Flor de Fogo

Quando Mario se tiver transformado em Super Mario ou Mario Fogo, podes fazê-lo saltar em rodopio, carregando para baixo no Bloco de Comando, durante o salto.

MARIO COELHO

Se Mario encontrar uma cenoura, transforma-se em Mario Coelho. Mario Coelho consegue flutuar no ar, usando as orelhas como planadores.

Cenoura

Como flutuar com Mario Coelho

- Faz Mario Coelho saltar e, de seguida, mantém A carregado para fazer com que salte continuamente.
- Se saltares, e depois carregares e mantiveres carregado o botão A enquanto estás no ar, Mario Coelho irá flutuar e cair muito lentamente.
- Carregando repetidamente em A fará com que Mario desça ainda mais lentamente.

MARIO INVENCÍVEL

Quando Mario apanha uma estrela, torna-se invencível por 15 segundos.

Estrela

MARIO NADADOR

Como Controlar o Mario Nadador

Se carregares repetidamente em A, farás com que Mario nade.

MARIO ESPACIAL

Como Controlar o Mario Espacial

Na lua, podes fazer com que Mario salte, carregando em A. No espaço, se carregares em A, Mario deslocar-se-á para cima.

PERSONAGENS INIMIGOS

Estes são apenas alguns dos inimigos que aparecem na zona das árvores (Tree Zone). Há muitos mais à tua espera!

♦ Besouro de Combate

Este é um besouro Atlas que salta de um lado para outro atrás de Mario.

♦ Abelha Esqueleto

Esta abelha tornou-se esqueleto. Mesmo que Mario salte em cima dela, ela voltará à vida.

♦ Grubby

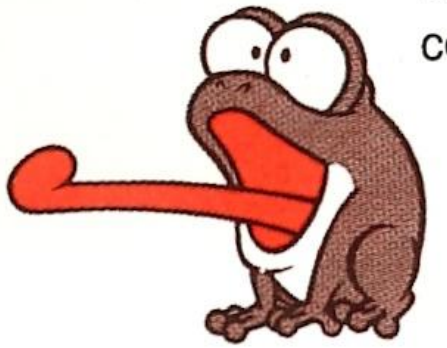
Este é um casulo com ferrões. Não toques nele porque as suas picadas são dolorosas.

♦ Bombeta Noko

Esta é uma tartaruga com uma bomba às costas. Atenção! Este réptil armadilhado explode depois de saltares em cima dele.

♦ Sapo Saltitante

Este é um sapo saltitante louco. Este personagem chicoteia ocasionalmente com a sua língua, por isso, cuidado!



♦ Piquinhos

Esta estranha criatura irá enrolar-se e rolar contra Mario.

OUTROS PERSONAGENS

♦ Zed Pedrado

Este não é realmente um inimigo, é um mocho dorminhoco. Se Mario subir para a sua cabeça, ele acorda e dá-lhe uma boleia. O Zed Pedrado tem outros amigos que também ajudarão Mario.

DICAS DE MARIO

• Saltar

Se me fizeres saltar enquanto carregas no Bloco de Comando, podes fazer com que eu salte muito alto.

• Salto em Rodopio

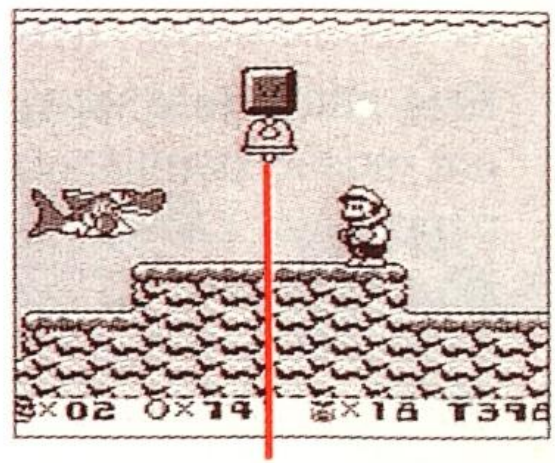
Quando eu salto em rodopio, posso partir alguns blocos ou apanhar moedas e objectos.

★ Há blocos que eu não posso partir!

♦ Tocar a Campainha no Caminho

No caso de não chegarmos ao fim do nível, faz-me tocar a campainha no caminho. Na próxima tentativa, podemos começar a partir do sítio onde estava a campainha.

★ Quando se toca à campainha, não se grava. Se desligares o Game Boy voltas ao princípio do nível.



CAMPAINHA NO CAMINHO

• Bolhas de Sabão

Para ir à Zona do Espaço (Space Zone), deixa-me viajar nas bolas de sabão sopradas pelo Hipopótamo.

É tão fácil controlar essas bolas!

Para controlar as bolas de sabão, carrega em A para as fazer subir.

★ Cuidado! As bolas estoirarão se tocarem na água ou num inimigo.

HIPOPÓTAMO

• 6 Moedas

Quando o jogo acabar, todas as moedas encontradas por Mario voltaram à posse dos guardas de Wario. Tenta recuperá-las de novo!

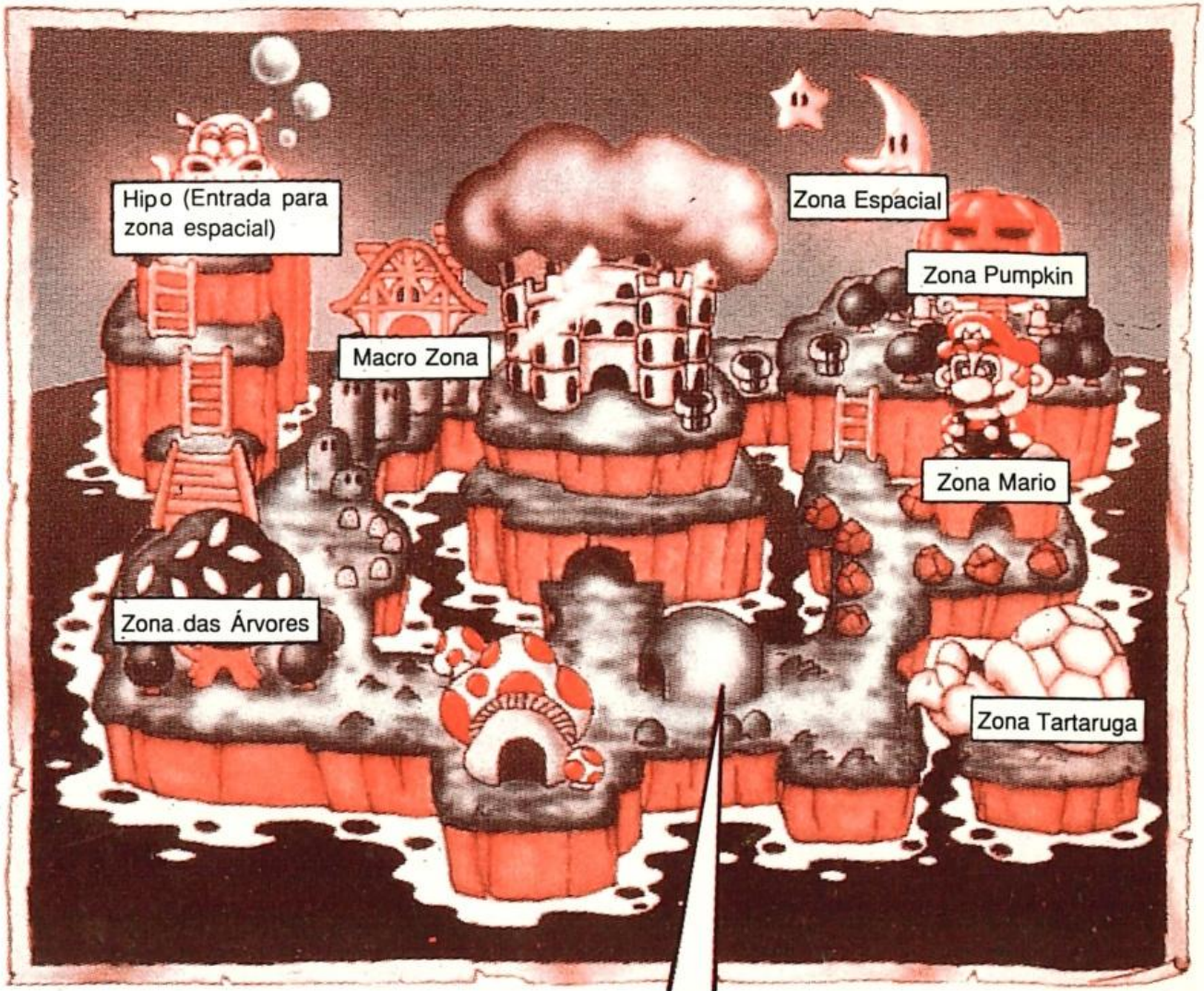
MAPA DE MARIO LAND

Isto é Mario Land

- Mantém o Botão B carregado e carrega no Bloco de Comando na direcção desejada, para fazeres mover o mapa, para veres melhor Mario Land

Dicas de Mario

Se tocares uma campainha no final de um nível, podes jogar um jogo de bónus.



Nesta gruta, podes jogar um jogo com as moedas que apanhaste.

DMG 3339

AGENTE AUTORIZADO

SERVIÇO DE CONSUMIDORES Nintendo ☎ 0500 1111 (GRATUITO)

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CHAVES FEIST & C.ª LDA., como distribuidor exclusivo de NINTENDO, para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos NINTENDO que comprares no nosso país, **em AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO.**

Em caso de avaria ou qualquer outra dúvida:

1. Contacta o nosso Serviço de Consumidores, em Lisboa, pelo ☎ **0500 1111.**
2. Para verificarmos se a avaria é real ou aparente, solicitamos que sigas as indicações dadas pelos nossos assistentes. Caso não se trate de um problema de manuseamento, verificando-se, assim, uma avaria real, o nosso assistente solicitará que envies o produto Nintendo e respectiva **Prova de Compra**, para a seguinte morada:

   CHAVES, FEIST & C.ª LDA – APARTADO 150 – 2685 SACAVÉM
3. Sempre que um produto NINTENDO apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, a CHAVES FEIST encarrega-se de reparar e/ou substituir o produto avariado, sem qualquer encargo para ti.
4. Não estão cobertas pela garantia as seguintes situações:
   - **Produtos NINTENDO cujo prazo de garantia tenha expirado.**
   - **Produtos NINTENDO cuja prova de compra não mencione produto, data de aquisição e nome do AGENTE AUTORIZADO NINTENDO.**
   - **Produtos NINTENDO avariados por negligência, acidente, utilização inadequada do produto e tentativas de reparação por técnico não autorizado por CHAVES, FEIST & C.ª LDA.**
5. Após terminar o período de garantia, em caso de avaria ou qualquer outra dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Consumidores NINTENDO, pelo ☎ 0500 1111.
   Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.

Nintendo®

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.